



Zamki Szalonego Króla Ludwika to gra planszowa w której gracze wykładając kolejne kafelki budują wspaniały zamek, przedmiot marzeń „Szalonego Króla”. Gracze są budowniczymi, którzy szukają najtańszych kontraktów na budowę pomieszczeń, jednocześnie oferując swoje usługi innym graczom. Gracze zdobywają punkty poprzez rozbudowę swojego zamku.

Na koniec gry gracz z największą liczbą punktów wygrywa!

ELEMENTY GRY

- 1 Znacznik Mistrza Budowy
- 4 Znaczniki Graczy
- 50 Kart Pokojów
- 27 Kart Bonusowych
- 4 Kafelki Foyer
- 6 Kafelków Schodów
- 9 Dwustronnych Kafelków Korytarzy
- 1 Dwustronna Plansza Kontraktów
- 2 Plansze Pokojów
- 1 Plansza Korytarzy
- 1 Wieża Punktów
- 24 Kafelki Celów
- 4 Karty Pomocy Graczy
- 76 Monet 1000
- 20 Monet 5000
- Kafelki Pokojów:
 - 100 (9 x 100m²)
 - 150 (9 x 150m²)
 - 200 (9 x 200m²)
 - 250 (9 x 250m²)
 - 300 (9 x 300m²)
 - 350 (6 x 350m²)
 - 400 (6 x 400m²)
 - 450 (6 x 450m²)
 - 500 (6 x 500m²)
 - 600 (6 x 600m²)

PRZYGOTOWANIE GRY



1. Umieść Planszę Kontraktów na środku stołu. Użyj strony z 4 miejscami na Cele dla 4 graczy. Użyj drugiej strony dla 2 lub 3 graczy. Pozostałe plansze rozmieść tak jak na rysunku powyżej.
2. Potasuj Karty Pokojów, odlicz 22 dla 2 graczy, 33 dla 3 graczy lub 44 dla 4 graczy. Odliczone karty połóż zakryte w stosie na Planszy Pokojów. Resztę kart odłóż do pudełka.
3. Potasuj Karty Bonusowe i połóż zakryte w stosie na Planszy Pokojów.
4. Umieść tutaj Schody i Korytarze. Dla 3 graczy odrzuć do pudełka 1 Schody i 2 Korytarze, dla 2 graczy odrzuć 2 Schody i 4 Korytarze.
5. Potasuj i umieść na Planszach Pokojów Kafelki Pokojów w odpowiednich miejscach. Dla 3 graczy odrzuć do pudełka: 1 Kafelkę z każdego stosu dużych pokojów (350–600) i po 2 Kafelki z małych pokojów (100–300). Dla 2 graczy usuń po 2 Kafelki z dużych pokojów i po 4 z małych. Usunięte Kafelki odłóż zakryte do pudełka.
6. Umieść „Bank” tutaj.
7. Użyj po jednym kafelku Celu na każdego gracza.
8. Wybierz pierwszego Mistrza Budowy. Otrzymuje on znacznik Mistrza Budowy.
9. Odkryj 5/6/7 (dla 2/3/4 graczy) Karty Pokojów. Ułóż Pokoje odpowiadające tym na kartom pod Planszą Kontraktów. Odłóż zużyte Karty Pokoi na stos kart odrzuconych.

2

PRZEBIEG RUNDY



10. Umieść Wieżę Punktów w widocznym miejscu.
11. Umieść znacznik gracza Mistrza budowy na polu z 0. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara umieść znaczniki kolejnych graczy na kolejnych polach.
12. Daj każdemu graczowi Foyer, 3 Karty Bonusowe, 15 000 Marek. W kolejności zaczynając od Mistrza Budowy każdy odkłada jedną Kartę Bonusową na spód stosu.

Mistrz Budowy dobiera tyle kart pokojów ile jest wolnych miejsc (jeśli jakiegokolwiek są) na Planszy Kontraktów i umieszcza odpowiednie pokoje wskazane na kartach w pustych miejscach planszy. (Pole 2000 nie jest używane w grze dwuosobowej). Następnie, może on poukładać pokoje na Planszy Kontraktów przy wartościach według swojego uznania i przemieszcza wszystkie kafelki, nie tylko te które przed chwilą dołożył. Musi jednak zachować zasadę – jeden kafelek na jedno miejsce przy planszy kontraktów. Mistrz Budowy może przemieszczać pokoje nawet jeśli żaden nowy kafelek nie został dołożony. Jeśli nie ma już pokoju o wielkości ukazanej na karcie pokoju, Mistrz Budowy dociąga kolejną, aby ją zastąpić.

Każdy z graczy, zaczynając od tego po lewej stronie od Mistrza Budowy rozgrywa swoją turę. Wybiera on jeden z pokoi dostępnych na planszy kontraktów albo schody albo korytarz i płaci Mistrzowi Budowy cenę jaka wskazana jest na planszy kontraktów (3000 za schody lub korytarz). Gracz może też zamiast kupowania kafelków wziąć 5000 Marek, Mistrz Budowy nie otrzymuje wtedy żadnych pieniędzy. Gdy przychodzi tura Mistrza Budowy ma on taki sam wybór jak pozostali gracze, może kupić kafelek albo spasować i wziąć 5000 M. Jeśli zdecydował się na budowę, koszt kafełka płaci do banku. Na każdy pokój, który nie został kupiony należy położyć 1000 M z banku (jeśli są tam już jakieś monety, należy dołożyć kolejną). Wszystkie monety, które leżą na danym pokoju są zabierane przez gracza, który kupuje dany kafelek. Może on użyć tych monet od razu do kupna tego kafełka. Gdy wszyscy gracze wykonają swoją turę, znacznik Mistrza Budowy przekazywany jest w lewo.

Zasady Budowania

1. Przynajmniej jedno wejście nowego pokoju musi przylegać do wejścia pokoju już wybudowanego.
2. Kafelki pokoi nie mogą na siebie nachodzić.
3. Budowany pokój możemy obrócić o 90° albo 180° w dowolną stronę (okrągłe pokoje mają wejścia pod kątem 90°)
4. Wejścia mogą przylegać do ścian pod warunkiem spełnienia punktu 1.
5. Twój zamek zawsze musi mieć przynajmniej jedno wejście z zewnątrz (inne niż te prowadzące do zamkniętych przestrzeni).
6. Pokoje i korytarze podziemne mogą się łączyć z górnymi tylko poprzez schody. Pokoje podziemne mogą przylegać do górnych ścianami, ale nie wejściami. Zobacz sekcję Pokoje Podziemne na stronie 4 po więcej szczegółów.
7. Żadne pokoje nie mogą przylegać do ogrodzenia pomieszczeń zewnętrznych (górna krawędź). Zobacz sekcję Pomieszczenia Zewnętrzne na stronie 4 po więcej szczegółów.
8. Jeśli nie możesz umieścić pokoju zgodnie z zasadami, nie wolno Ci go kupić.

Przykład poniżej przedstawia kilka pokoi w zamku, wszystkie są wybudowane zgodnie z zasadami.



3

TYPY POKOI I NAGRODY ZA UKOŃCZENIE POKOJU

Każdy typ pokoju daje inną nagrodę w przypadku jego ukończenia. Aby ukończyć pokój, każde jego drzwi muszą łączyć się z drzwiami innego pomieszczenia. Jeśli podczas jednej tury ukończysz 2 lub więcej pokoi możesz zdecydować w jakiej kolejności odbierzesz nagrody. Jeśli drzwi pokoju przylegają do ściany innego pomieszczenia, pokój ten nie może zostać ukończony.



Pokoje Mieszkalne

Pokoje Mieszkalne to te, w których Król może się zrelaksować i cieszyć się przywilejami bycia szlachetnie urodzonym, takimi jak bogate arras czy meble wyłaczane złotymi liśćmi.

Nagroda za ukończenie: Podlicz punkty za ten pokój ponownie (zarówno te z lewego górnego rogu jak i te z centralnej ikony).



Pokoje Rozrywkowe

Król lubi cieszyć się różnymi rozrywkami, ale lubi też ciszę kiedy nie jest w tych pokojach. Dlatego pomieszczenia te są obarczone karą za budowanie ich przy innych. Pokoje przylegają wtedy gdy ich ściany lub wejścia (nawet pokoi Podziemnych) dotykają Pokoju Rozrywkowego. Jeśli pokoje dotykają się tylko narożnikami to nie są przylegające.

Nagroda za ukończenie: Otrzymujesz od razu 5 punktów.



Pokoje Sypialne

Pokoje Sypialne służą Królowi do spania, drzemki, relaksu i marzenia o tym co wybuduje w następnej kolejności.

Nagroda za ukończenie: Przejrzyj dowolny stos pokoi, wybierz 0, 1 lub 2 z tych pokoi i połóż zakryte na stosie Kart Pokoi. Potasuj przeglądany stos pokoi i odłóż go na jego miejsce. Wybrane pokoje będą pociągnięte w pierwszej kolejności zamiast kart pokoi ze stosu na początku następnej rundy, aby uzupełnić brakujące pokoje na Planszy Kontraktów.

Jeśli gracz odbiera nagrodę za Pokój Sypialny w ostatniej turze kiedy nie będą dobierane już żadne karty należy odłożyć wybrane pokoje na stos kart odrzuconych. Nie będą one już uczestniczyły w grze, ale mogą mieć wpływ na wyczerpanie się stosu pokoi.



Pokoje Użytkowe

Jego Wysokość potrzebuje pomieszczeń do majsterkowania, sprzątania oraz aby zająć się rzeczami, o których wolelibyśmy tutaj nie wspominać.

Nagroda za ukończenie: Weź 2 karty Bonusowe ze stosu, jedną zatrzymaj a drugą odrzuć.



Ogrody

Zamek Królewski to także tereny go otaczające. Król kocha podziwiać widoki, dlatego wszystkie Ogrody nie mogą się stykać z innymi pokojami krawędzią otoczoną ogrodzeniem (górną krawędź kafli ogrodu). Żaden pokój nie może się stykać z tą krawędzią.

Nagroda za ukończenie: Weź 10000 z banku.



Pokoje Jadalne

Król musi jeść, a najchętniej w luksusach.

Nagroda za ukończenie: Wykonaj od razu dodatkową turę (wybuduj dodatkowy pokój/korytarz/schody lub weź 5000) tura ta musi zostać wykonana przed turą kolejnego gracza.



Pokoje Podziemne

To są pokoje, do których nigdy nie „zaprasza” gości, jednak czasem mogą się tam znaleźć... Aby wybudować Pokój Podziemny musisz najpierw wybudować Schody w dół (tak aby ich ciemniejsza strona prowadziła na dolny poziom), z któregoś wejścia na poziomie górnym. Przy ciemnej stronie Schodów możesz wybudować albo Korytarz Dolny albo od razu Pokój Podziemny. W podziemiach możesz budować tylko Pokoje Podziemne, Korytarze Dolne lub Schody do góry. Możesz budować Podziemne Pokoje, tak aby stykały się z Pokojami górnymi, ale nie możesz ich połączyć wejściami.

Wszystkie Pokoje Podziemne posiadają na środku ikonę „każdy twój”. Gdy budujesz taki pokój otrzymasz punkty za każdy Pokój oznaczonego na ikonie typu, który posiadasz w zamku. Gdy ikona mówi o punktach za Pokoje Podziemne, policz je włączając Pokój, który właśnie budujesz. Punkty dostaniesz także w dalszej grze jeśli wybudujesz Pokój oznaczony na ikonie Pokoju Podziemnego.

Nagroda za ukończenie: za każde dwa ukończone Pokoje Podziemne gracz może wybrać nagrodę spośród siedmiu pozostałych. Nagrodę wybiera zaraz po ukończeniu drugiego Pokoju Podziemnego. W przypadku wybrania nagrody za Pokój Mieszkalny (ponowne podliczenie pokoju) gracz podlicza ponownie punkty za właśnie ukończony Pokój Podziemny. Jeśli ukończone zostały dwa Pokoje Podziemne jednocześnie gracz może wybrać, za który chce otrzymać ponownie punkty.



Korytarze

Korytarze (zwykle i dolne), Schody, Foyer, oraz większe korytarze. Hole i Korytarze posiadają wiele wejść co pozwala na dużą elastyczność. Schody pozwalają na budowę Pokoi Podziemnych. Gdy budujesz schody połóż je tak, aby jaśniejszy koniec stykał się z piętrem górnym. Nie możesz wybudować dwóch złączonych ze sobą schodów.

Korytarze są dwustronne, strona jaśniejsza dla piętra górnego i ciemniejsza do budowy w podziemiach. Wejścia korytarza górnego nie mogą się łączyć z korytarzem podziemnym. Oba są traktowane jako typ pokoju „Korytarz”.

Korytarze, Schody i Foyer nie są liczone jako unikatowy rozmiar dla Bonusu Unikatowy Rozmiar. Nie liczą się też jako małe pomieszczenia dla Celu Małe Pokoje.

Nagroda za ukończenie: Wybuduj za darmo Schody lub Korytarz (górną lub dolną). Ta nagroda może być wykorzystana tylko raz na turę. Podczas dodatkowej tury za ukończenie Pokoju Jadalnego, gdy Korytarz zostanie ukończony, gracz może wybudować drugie Schody lub Korytarz, nawet jeśli taką samą nagrodę odebrał w swojej normalnej turze.

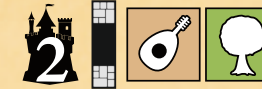


Ikony

W części centralnej większości pokoi znajduje się ikona zamku z cyfrą w środku, zaraz obok której są ikony przedstawiające różne typy pokoi. Między cyfrą a ikonami może być mur.



Pokoje rozrywkowe dają punkty ujemne za pokoje różnych typów, które do nich przylegają. Czerwony mur między cyfrą a ikonami wskazuje na karę za przyleganie do danego pokoju rozrywkowego. Zobacz sekcję Pokoje Rozrywkowe na stronie 4 po więcej szczegółów.



Wiele pokoi zapewnia punkty za inne pokoje połączone wejściami.



Pokoje podziemne zapewniają punkty za określone pokoje znajdujące się w całym zamku. Zobacz sekcję Pokoje Podziemne na stronie 4 po więcej szczegółów.

Budowa pokoju – punktowanie

1. Dodaj punkty (umieszczone w ikonie zamku) znajdujące się w lewym górnym rogu kafelka.
2. Dodaj lub odejmij punkty zgodnie z ikonami w centralnej części kafelka.
3. Sprawdź, czy otrzymujesz punkty za pokoje sąsiadujące przez drzwi, z właśnie wybudowanym kafelkiem (czy jest on odpowiedniego typu).
4. Sprawdź, czy nowo wybudowany kafelek przylega do jakichś pokoi rozrywkowych i czy należy odjąć jakieś punkty (czy jest on odpowiedniego typu)
5. Sprawdź, czy otrzymujesz punkty z pokoi podziemnych za nowo wybudowany kafelek (czy jest on odpowiedniego typu)
6. Jeśli ukończyłeś jeden lub więcej pokoi, odbierz nagrodę za ukończenie pokoju.

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy zakończy się runda, w której stos Kart Pokoi się wyczerpał. Jeśli pustych miejsc na planszy kontraktów jest więcej niż pozostało Kart Pokoi, Mistrz Budowy tasuje zużyte karty pokoi (wraz z tymi, które właśnie wyciągnął) i dociąga odpowiednią liczbę, tak aby uzupełnić brakujące pokoje.

Po ostatniej rundzie należy podliczyć punkty za kafelki celów (zobacz Kafelki Celów obok). Każdy gracz otrzymuje 2 punkty za pokoje w swoim zamku, które pochodzą z wyczerpanych stosów, także za schody i korytarze jeśli się wyczerpały (stosy uznaje się za wyczerpane nawet jeśli ostatnie kafelki leżą ciągle przy Planszy Kontraktów niekupione po ostatniej rundzie). Następnie każdy gracz zaczynając od Mistrza Budowy odkrywa swoje karty bonusowe i dodaje za nie punkty. Gracze otrzymują też 1 punkt za każde 1000 M, które pozostało w ich posiadaniu. Gracz największą ilością punktów wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten, czyj zamek jest większy (licząc powierzchnię w metrach kwadratowych).

CELE

Cele są podliczane na koniec gry:

Za pierwsze miejsce 8 punktów, za drugie 4 punkty, za trzecie 2 punkty, za czwarte 1 punkt.

Aby otrzymać punkty za Cel musisz mieć przynajmniej jeden element, którego dotyczy Cel (dla Celów dotyczących powierzchni pokoi lub ich liczby musisz mieć przynajmniej jeden pokój danego typu). W przypadku remisu należy dodać punkty z 1 i 2 miejsca (3 jeśli remisuje 3 graczy itd.) i podzielić na 2 (na 3 w przypadku 3 graczy) wszyscy remisujący otrzymują tyle punktów (zaokrąglane w dół).

Na przykład: Jeśli Żółty i Czerwony gracz zdobyli remis na pierwszym miejscu oboje dostaną po 6 punktów (8 za pierwsze miejsce plus 4 za drugie miejsce = 12, dzielone na dwóch graczy daje po 6 punktów), Zielony gracz był drugi w kolejności, ale dostanie 2 punkty za trzecie miejsce (ponieważ pierwsze i drugie są już rozdane), Niebieski nie dostanie żadnych punktów, ponieważ nie miał potrzebnego elementu dla tego Celu.



Cele za Rozmiar

Wygrywa gracz, który ma Pokoje o największej powierzchni danego typu w zamku. Należy dodać powierzchnię (w górnym prawym rogu kafelka) ze wszystkich pokoi danego typu.

Cele za Pokoje

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Pokoi danego typu w zamku.

Cel za Okrągłe Pokoje

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Okrągłych Pokoi w swoim zamku. Okrągłe Pokoje to te o wielkości 150 i 500.

Cel za Kwadratowe Pokoje

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Kwadratowych Pokoi w swoim zamku. Kwadratowe Pokoje to te o wielkości 100 i 400.

Cel za Małe Pokoje

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Małych Pokoi w swoim zamku. Małe Pokoje to te o wielkości od 100 do 300 (nie należy wliczać w to Foyer)

Cel za Duże Pokoje

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Dużych Pokoi w swoim zamku. Duże Pokoje to te o wielkości od 350 do 600.

Cel za Nieukończone Pokoje

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Pokoi z otwartymi wejściami (nie prowadzącymi do innych Pokoi). Jeśli Cel za ukończone Pokoje znajdzie się na Planszy Celów wraz z Celem za nieukończone Pokoje należy odrzucić ten, który pojawił się jako drugi i wylosować na jego miejsce inny.

Cel za ukończone Pokoje

Wygrywa gracz, który ma najwięcej Pokoi w zamku, które są ukończone (wszystkie wejścia są połączone z wejściami innych Pokoi). Jeśli Cel za ukończone Pokoje znajdzie się na Planszy Celów wraz z Celem za nieukończone Pokoje należy odrzucić ten, który pojawił się jako drugi i wylosować na jego miejsce inny.

Cel za Wyjścia z Zamku

Wygrywa gracz, który ma najwięcej otwartych wejść do zamku (nie wliczając Korytarzy). Liczą się wejścia, które nie prowadzą do innych Pokoi, ale na zewnątrz zamku (nie należy wliczać tych, które prowadzą do zamkniętych przestrzeni).

Cel za Pieniądze

Wygrywa gracz, który ma najwięcej gotówki na koniec gry (należy wliczyć też pieniądze, które wcześniej punktowały – 1 punkt za każde 10000).

KARTY BONUSOWE

Zawsze gdy Pokój Użytkowy zostaje ukończony, gracz który tego dokonał bierze 2 Karty Bonusowe, zachowuje jedną, a drugą oddaje pod spód stosu Kart Bonusowych. Karty Bonusowe graczy są podliczane na koniec gry według kryteriów oznaczonych na kartach.



Bonus za Pokoje Kwadratowe daje 1 punkt za każdy Pokój Kwadratowy (100/400)



Bonus za Pokoje Okrągłe daje 1 punkt za każdy Pokój Okrągły (150/500).



Bonus za Schody daje 2 punkty za każde Schody, które gracz ma w swoim zamku.



Bonus za Korytarze daje 1 punkt za każdy Korytarz w zamku (niezależnie czy jest to dolny, czy górny Korytarz).



Bonus za Unikatowe Typy Pokoi daje 7 punktów, jeśli gracz posiada wszystkie 8 typów Pokoi w swoim zamku.



Bonus za Ukończone Pokoje daje 1 punkt za każde 2 Ukończone Pokoje w zamku (wszystkie wejścia są połączone z wejściami innych Pokoi).



Bonus za Gotówkę daje 1 punkt za każde 5000, które posiadasz na koniec gry. Punkty te są dodawane oprócz standardowych 1 za 10000, które otrzymują wszyscy gracze.



Bonus za Wyjścia zewnętrzne daje 1 punkt za każde dwa wyjścia na zewnątrz zamku (nie liczą się wyjścia z Korytarza). Liczą się wyjścia, które nie prowadzą do innych Pokoi, ale na zewnątrz zamku (nie należy wliczać tych, które prowadzą do zamkniętych przestrzeni).



Bonus za Unikatowe wielkości Pokoi daje 8 punktów jeśli gracz posiada przynajmniej 10 Pokoi o różnych wielkościach. Jeśli gracz ma więcej niż jeden Pokój danej wielkości, nie wpływa to na otrzymane punkty.



Bonus za Pokoje punktuje w zależności od liczby Pokoi danego typu, które gracz ma w swoim zamku.



Bonus za wielkość Pokoju punktuje w zależności od liczby Pokoi danej wielkości, które gracz ma w swoim zamku.



Bonus za wielkość Pokoju punktuje w zależności od liczby Pokoi danej wielkości, które gracz ma w swoim zamku.



Bonus za wielkość Pokoju punktuje w zależności od liczby Pokoi danej wielkości, które gracz ma w swoim zamku.

Wariant jednoosobowy

Rozłóż grę jak w rozgrywce trzyosobowej, ale nie odkrywaj żadnych Kart Pokoi i nie używaj Celów. Weź 2 Bonusowe Karty, 15 000 Marek i Foyer w wybranym kolorze. Umieść Znacznik Punktów na Torze Punktów w miejscu 0.

W każdej turze odkryj 3 Karty Pokoi i umieść pod Planszą Kontraktów w kolejności w jakiej zostały wyciągnięte (nie wolno Ci przekładać Pokoi) w miejscach 2000, 4000 i 6000. To są Pokoje, z których możesz wybierać w danej turze. Na koniec tury usuń pozostałe Pokoje z gry. Nawet jeśli podczas tury wybierzesz 5000 zamiast budowania lub zdecydujesz się na budowę Korytarza czy Schodów ciągle musisz usunąć Pokoje na koniec tury.

Graj tak jak w podstawowym wariancie płacąc pieniądze do Banku.

Wyniki:

<50: Błazen, 51–70: Służący Jego Wysokości, 71–85: Książę, 86–100: Najwyższy Królewicz, >100 Król Zamku.

O „Szalonym” Królu Ludwiku

Król Ludwik II, zwany Szalonym lub Baśniowym królem, objął tron Bawarii w 1864 roku, mając zaledwie 18 lat. Zamiast zajmować się sprawami państwowymi, Ludwik był zafascynowany średniowiecznymi zamkami i zlecił budowę 3 takich zamków. Najslawniejszy z nich – Neuschwanstein ze swoimi baśniowymi wieżyczkami został nawet inspiracją dla zamku z logo Disneya.

Wydał całą swoją fortunę (ponad 30 milionów marek) na konstrukcję zamków, które były równie ekscentryczne co Ludwik. Wiele ze specjalnych pokoi, które były wybudowane w jego zamkach jest dostępne w grze, włączając niesamowitą Grotę Wenus – podziemną jaskinię wypełnioną wodą, w której Ludwik mógł oglądać opery Wagnera w niesamowitym otoczeniu.

W końcu bawarscy ministrowie odsunęli Ludwika od władzy poprzez zadeklarowanie jego niepoczytalności. W 1886 roku tylko jeden dzień po zdetronizowaniu ciało Ludwika zostało odnalezione w jeziorze. Przyczyna śmierci do tej pory nie jest jednoznaczna, ale jego zamki stanowią wielkie dziedzictwo oraz niezłe źródło przychodów dzięki milionom turystów którzy chętnie je każdego roku odwiedzają.

Testerzy gry

Wiele osób zbudowało Zamki swoich marzeń, aby Zamki Szalonego Króla stały się rzeczywistością, jestem im bardzo wdzięczny, w szczególności Nicola Ally, Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, Chris Bender, Isabella Bender, Dave Clunie, Audrey Cueto, Eric Dalehite, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Jennifer Geske, Brett Hardin, Lucas Hedgren, Mike Heller, Jeremy Higdon, Shoana Hunt, Dan King, Larry Levy, Dean Lizardo, Jim McQuillan, Karen Miller, Michael Morrison, Nathan Morse, Jesse Mundis, John Palagyi, Aliza Panitz, Steve Samson, Barbara Shepard, Sir Shuffles-a-lot, James Nathan Spencer, Jim Stith, Max Stith, Nick Tannin, Monika von Tagen, Craig Vollmar, Candy Weber, Ray Wisneski, Karen Woodmansee, Christopher Yu, Ryan Yu.

O designerze i developerze

Dale Yu jest zaangażowany w tworzenie gier od 2001. Wcześniej jego projekty to m.in. Dominion, czy wariant solowy do Agricoli. Pomagał również przy dwóch dodatkach do Agricoli: X-deck i Legen* Dairy Forest Deck. Od 2010 jest redaktorem naczelnym Opiniated Gamers.

Ted mieszka Burg von Alspach w San Jose w Kaliforni z żoną, synem, córką, psem, kotem i dwoma kociętami. Jest twórcą kilku innych gier – między innymi Suburbia, Ultimate Werewolf, One Night Ultimate Werewolf, Mutant Meeples, You Suck, Kniffel das Kartenspiel, TieBreaker, and Start Player.

Polska wersja

Tłumaczenie: Dominika Chrostowska
Grafika: Agnieszka „Anez” Dąbrowiecka
Skład: Jan Truchanowicz
Manager produktu: Michał Matłoz

Ogromne podziękowania dla wszystkich którzy nas wsparli podczas akcji na Wspietam.to - bez Was nie byłoby polskiej wersji Zamków.
Podziękowania również dla Grzegorza „Grzecha” Dąbrowieckiego, Kamila Rogulskiego, Bartka „Beruda” Jarosza i całej ekipy planszoweczka.pl!



Instrukcja do Zamków Szalonego Króla Ludwika jest chroniona prawem autorskim
© Michał Matłoz Planszoweczka.pl, 2015 Wszystkie prawa zastrzeżone.

